Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 3 - **1996-1997**

HOBBY CONSOLAS

Revista ind... ...os para consolas

TAL COMO ÉRAMOS
Del móvil al Tamagotchi

ANÉCDOTAS Y MOMENTAZOS DE LA REVISTA

ASÍ JUGÁBAMOS
¡Las 3D vienen para quedarse!

Super Mario 64, Sonic 3D
Crash Bandicoot, ISS 64,
Final Fantasy VII, Tomb Raider 2...

Juegos que hicieron historia

EXCLUSIVA GAME



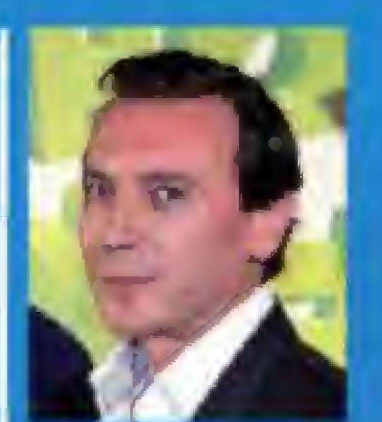
TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



un auténtico equipazo

El equipo de redacción de Hobby Consolas estuvo formado, durante los años 1996 y 1997, por estos valientes periodistas...



AMALIO GÓMEZ. El director seguía al frente de la revista y de algunos análisis de juegos.



SONIA HERRANZ. Se atrevía con todo, pero los análisis de las aventuras solían llevar su sello.



MANUEL DEL CAMPO. Ni un juego deportivo o de velocidad se libraba de la puntuación de Lolocop.



RUBÉN J. NAVARRO. Una de las incorporaciones... ¡y estuvo muchos años en la revista!



OLGA HERRANZ. Nuestra experta en guías. ¡No se le escapaba ni un solo secreto de ningún juego!



ROBERTO LORENTE. Más sangre nueva. Fue uno de nuestros colaboradores más prolíficos.

sumario

echando la vista atrás...

Tras repasar los primeros 4 años (y unos meses) de la historia de Hobby Consolas en las dos primeras entregas de este coleccionable, toca avanzar hasta los años 1996 y 1997, sin duda dos de los más apasionantes dentro de la historia "moderna" de las consolas. ¿Los recordamos?

La consagración de la era poligonal

Si ya en nuestra anterior entrega de este suplemento asistimos al "nacimiento" de Sega Saturn y PlayStation en España, e incluso se coló algún juego en 3D entre los mejores de los años 1994 y 1995, en este nuevo número vais a comprobar cómo la presencia de los títulos en 2D es casi anecdótica, lo que viene a demostrar que durante este periodo de tiempo asistimos a una de las mayores revoluciones vividas por la industria de los videojuegos en toda su historia y que fue posible gracias a unas máquinas más potentes que nunca.

Una época de nombres propios

Pero toda esta potencia habría sido inútil si no hubiésemos contado con el enorme talento de los desarrolladores, que no solo nos deslumbraron con nuevas experiencias en 3D e inventaron nuevas formas de jugar, sino que además se sacaron de la manga a algunos de los personajes y sagas que, aún hoy en día, son todo un icono y siguen arrastrando a millones de fans. *Tomb Raider* y su irresistible Lara Croft, *Resident Evil*, que definió lo que hoy en día llamamos "survival Horror", *Crash Bandicoot*, del que aún a día de hoy seguimos añorando su regreso, son solo algunos de los protagonistas de una etapa en la que creatividad y tecnología fueron de la mano.





aceptamos

¡barco... y pulpo!

Los comienzos de la segunda mitad de la década de los 90 en España nos dejaron grandes acontecimientos históricos... y frases o momentazos para el recuerdo. ¡Los recordamos!

Entre partida y partida a las recién estrenadas en España PlayStation y Saturn, el mundo a nuestro alrededor seguía girando... ¡aunque a veces lo hacía de manera un poco loca!

¡Kmo mla 1996, Klega!

Los primeros compases de 1996 asistieron al despegue definitivo de la telefonía móvil en España. Pese a la aparición de terminales tan molones como el Motorola Startac 1, lo cierto es que muchos aún preferíamos alimentar a nuestro Tamagotchi 2 a enviar mensajes de texto... aunque con lo que no había discusión era con la cara de felicidad que nos había dejado el estreno de Toy Story en cines 3. ¡Ni curro estaba tan contento cada vez que se iba al Caribe! 4 Eso sí. los que no tuvimos la suerte de viajar fuera de nuestras fronteras tampoco nos libramos del "jet lag". Y es que levantarse a las tantas de la madrugada para ver los JJOO de Atlanta 5 nos tuvo un tiempo descolocados. ¡Pero mereció la pena por ver a nuestro equipo de Waterpolo a o Sergi Bruguera con sus flamantes medallas!

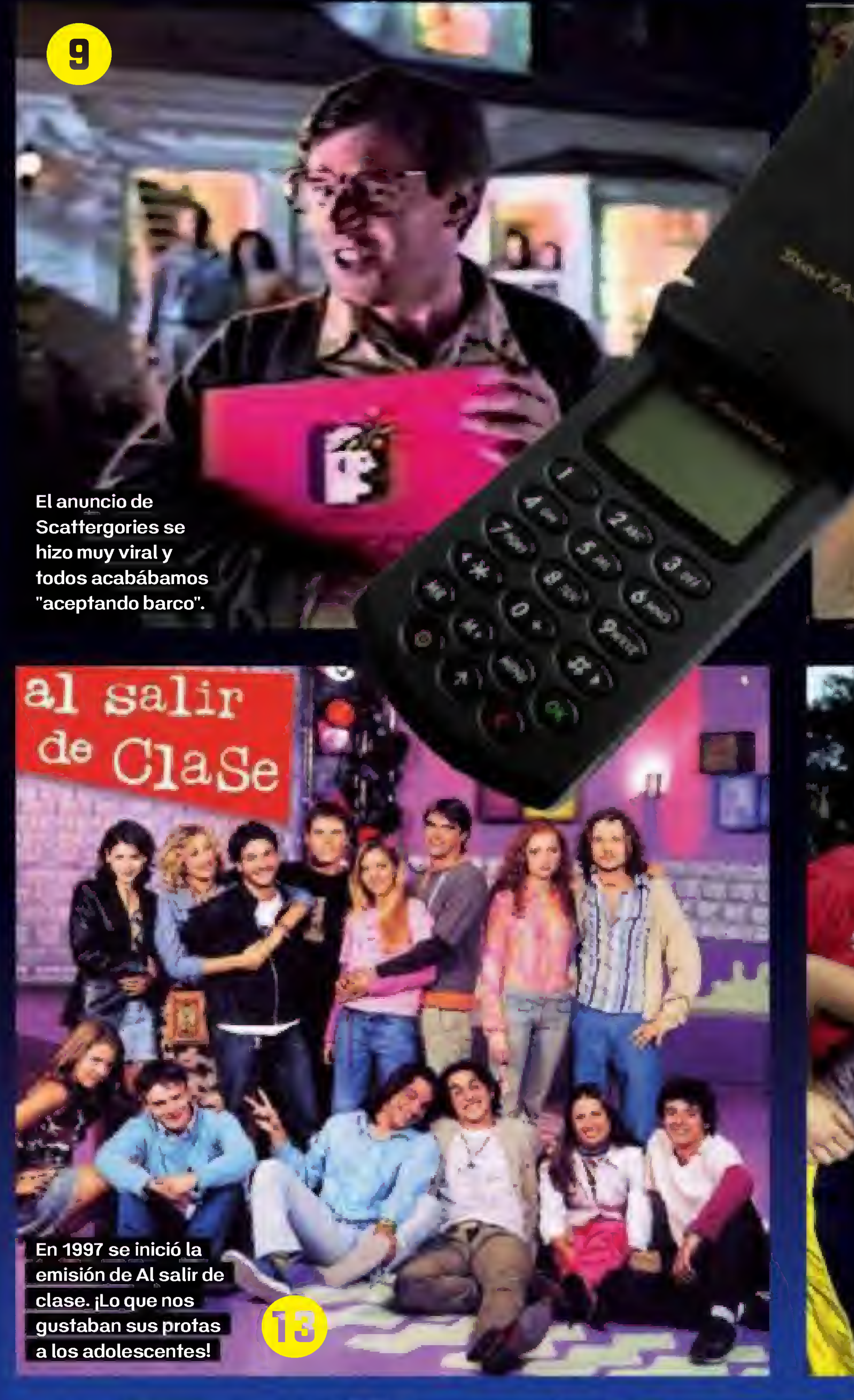
Hablando de éxitos deportivos, el Atlético de Madrid de Kiko Narváez y Simeone 6 se hizo con su famoso "doblete", pero para victoria de la José María Aznar 7 en las urnas, que supuso un histórico cambio de gobierno en España. Menos mal que para algunos nuestro debate "político" predilecto era discutir qué miembro de las Spice Girls 8 molaba más... Y si el resto no estaban de acuerdo... ¡pues nos llevábamos el Scattergories y listo! 9

Al salir de 1997

Ni siquiera los flashazos del Neuralizador de Men in Black 10 nos hicieron olvidar a algunos de los personajes de Crónicas Marcianas 11,el programa de moda en la época y que, además, podíamos comentar con nuestros amigos a través del IRC-Hispano 12. ¡Aquello parecía magia! Aunque para brujería, las edades de los protagonistas de Al salir de Clase... 13 ¿seguro que Íñigo no debería estar acabando la carrera en lugar del instituto?

Sea como fuere, el caso es que la serie fue un todo un pelotazo, aunque nada comparable al éxito de Game Boy, de cuyo creador -Gunpei Yokoi- nos despedíamos con tristeza aquel año 14

Precisamente, la muerte fue tema recurrente tras la clonación de la Oveja Dolly 15, que causó opiniones de más colores que las que lucían los Teletubies 16, esos seres de felicidad perpetua (normal, en su planeta siempre era verano y no tenían que aguantar la "chapa" de Edu felicitándoles la Navidad 17), y que -por cierto- han envejecido al mismo ritmo que Jordi Hurtado 18 Sospechoso, ¿verdad?



El anuncio de Scattergories se hizo muy viral y todos acabábamos "aceptando barco".

En 1997 se inició la emisión de Al salir de clase. ¡Lo que nos gustaban sus protas a los adolescentes!



José María Aznar y Ana Botella celebraron el triunfo del PP en las Elecciones Generales de 1996.



Crónicas Marcianas empezó a emitirse en 1997 y supuso una revolución televisiva en la época.



La Oveja Dolly fue el primer animal clonado de la historia. ¡Nos quedamos de piedra con el avance!



La muerte de Gunpei Yokoi, creador de Game Boy, fue un duro palo para los amantes de los videojuegos.



1 Tener un móvil en 1996 era lo más... ¡y si era un modelo de este tipo, era ya la bomba!

4 Estar feliz en aquella época era estar igual que cuando Curro se iba al Caribe. Todo un viividor.

5 Los Juegos Olímpicos de Atlanta de 1996 fueron los número 100 de la era moderna.

6 El Atlético de Madrid se hizo con su famoso doblete en 1996, al ganar la Liga y la Copa del Rey de fútbol.

3 Con Toy Story Pixar demostró su capacidad para generar emociones con personajes virtuales.

2 El Tamagotchi llegó a nuestro país y fue un éxito total. ¡La brasa que daba el bicho!

12 Pese a que aún no estaba muy extendido, Internet y sus chats ya empezaron a formar parte de nuestro día a día.

8 Las Spice Girls lo "petaron" a lo bestia en 1996 con "Wannabe". Todos hemos bailado a su ritmo en alguna ocasión.

11

10 El estreno en cines de Men in Black fue todo un fenómeno de masas. ¡Hasta su canción principal sonaba en las discotecas!

16 Los Teletubbies llegaron a España en 1997, y dieron mucho que hablar a niños y a adultos.

17 Todos fuimos Edu en algún momento de la Navidad desde que llegó este famoso anuncio.

18 El incombustible Jordi Hurtado inició su andadura en Saber y Ganar en 1997. ¡Y ahí sigue!

SEGA MEGA DRIVE

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1990** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **47,54 millones**

Aunque siguió recibiendo juegos, la consola de 16 bits de Sega perdió mucha presencia durante 1996 y, sobre todo, 1997. Tras la salida de Mega CD y 32X, el estreno de Sega Saturn supuso la puntilla definitiva para que la gran mayoría de desarrolladores, incluida la propia Sega, diera de lado a una máquina que nos había dado muchas alegrías durante más de 7 años. ¡Aunque siguió dando guerra hasta 1998!

Mega Drive II, la revisión de la original, era el modelo disponible en aquella época.

comenzando una nueva era

Con PlayStation y Saturn bien ubicadas en el mercado, la nueva época poligonal se asentó del todo con la llegada de Nintendo 64. Las 3D habían venido para quedarse.

Tras décadas jugando mayoritariamente en 2D, los años1996 y 1997 sirvieron como época de adaptación a los entornos poligonales en cosola. Fue, con casi toda probabilidad, la mayor revolución del sector en su historia.

¿Saturn o PlayStation?

Sin duda, uno de los mayores dilemas a los que nos enfrentamos los jugones a principios de 1996 fue el de la siempre difícil decisión de elegir qué consola comprar. Sega y Sony ya habían mostrado sus cartas con el lanzamiento de PSX y Saturn durante las anteriores navidades y ambos sistemas ofrecían suficientes reclamos como para decantarse por uno de ellos y, así, otorgar su merecida jubilación a nuestra ya anticuada consola de 8 o 16 bits, que ya poco podían hacer por aguantar el tipo...

> Dar a conocer sus nuevas consolas de 32 bits fue la prioridad de Sega y Sony durante esta época, en la que la batalla entre ambas fue encarnizada.

Los últimos coletazos de los 16 bits

En nuestro anterior suplemento vimos como Super Nintendo y Mega Drive seguían siendo las reinas de la fiesta durante 1994 y gran parte de 1995, y que incluso NES y Master System recibieron algunos títulos, por lo que para muchos de vosotros, como nos contabais vía carta, aún era pronto para pensar en un cambio de sistema. Sin embargo, la llegada de PlayStation y Saturn hizo que, poco a poco, las compañías se fueran volcando cada vez más en ellas gracias a las nuevas posibilidades que ofrecían y, a su vez, que

adaptándonos a los juegos 3d

Tras la salida en España de Saturn y PlayStation, todos empezamos a hablar de polígonos y de entornos tridimensionales. Pero, al igual que nosotros, muchos de los personajes "de siempre" tuvieron que adaptarse a esta nueva forma de jugar. Desde las mascotas de las diferentes compañías, como Sonic o Mario, a personajes de otros grandes títulos en 2D, como *Fade To Black*, la secuela del genial *Flashback: The Quest for Identity* de Delphine Software, las compañías hicieron un enorme esfuerzo por adaptar las señas de identidad de sus sagas a las 3D... algunas con mayor acierto que otras.



Sonic cambió de perspectiva por primera vez en *Sonic 3D: Flickie's Island*, un genial juego para Mega Drive que ya adelantó algunas de las nuevas mecánicas que veríamos en futuros juegos del erizo azul de Sega.



SEGA 32X

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **39.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **1,3 millones**

El añadido de 32 bits de Sega para su Mega Drive no tuvo demasiada acogida entre el público tras su lanzamiento, y esta situación no mejoró en los siguientes años. De hecho, el ritmo de sus lanzamientos, que nunca fue elevado, decayó más si cabe durante estos años hasta convertirse en algo anecdótico. El último juego de 32X que analizamos en Hobby Consolas fue *T-Mek*, que apareció en el número 77 de la revista.

SUPER NINTENDO

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1992** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **29.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **49,10 millones**

La consola de 16 bits de Nintendo fue, quizá, la que mejor aguantó el tipo dentro de su categoría. Pese a que también acusó profundamente la falta de novedades respecto a años anteriores, SNES logró sacarse de la chistera algunos grandes juegos durante 1996 y 1997, como *Donkey Kong Country 3* o *Secret of Evermore*. Nuestro último análisis para ella fue *Lufia*, en el número 80 de Hobby Consolas.

Sega 32X no consiguió cuajar entre los "segueros", quienes depositaron sus esperanzas en Saturn.

SNES tuvo que competir con Saturn y PlayStation durante 1996. ¡Y no lo hizo nada mal!

SEGA MEGA CD

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1993** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **50.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **6 millones**

Si 32X consolidó su fracaso en 1996 y 1997, lo mismo se puede decir de Mega CD, el primero de los añadidos que Sega lanzó para Mega Drive y que posibilitaba la ejecución de juegos en formato CD. El reducido apoyo de las compañías desde sus inicios siempre jugó en su contra, por lo que no fue capaz de aguantar el tipo en esta época. El último juego que analizamos para ella fue *Wirehead*, en el número 53.

Mega CD confirmó la crónica de su muerte anunciada durante este periodo de tiempo.

Tras la llegada de Saturn y PlayStation, Mega Drive y Super Nintendo lanzaron sus últimos grandes títulos antes de pasar a formar parte del pasado de los videojuegos.

Super Mario 64 fue el mejor ejemplo de que no solo era posible adaptar la fórmula de una saga clásica a las 3D, sino de que este salto permitía potenciar sus posibilidades hasta límites que nunca habíamos sido capaces de imaginar.



Zombis, fantasmas o asesinos fueron algunas de nuestras peores pesadillas.

nace el survival horror

Aunque ya habíamos visto algunos juegos de terror, especialmente en PC, el estreno de *Resident Evil* en 1996 hizo que todos quisiéramos pasar miedo delante de una consola, e incluso sirvió para acuñar de forma definitiva y sentar las bases de un nuevo género: el survival horror. A partir de este momento se inició su llamada "Edad Dorada", que se alargó hasta 2004, y en la que nos llegaron decenas de títulos con un claro objetivo común: disparar las pulsaciones de nuestro corazón a base de sustos.

GAME GEAR

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1991** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **20.000 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10.8 millones**

La portátil de Sega siguió viva en 1996, aunque su salud se vio resentida por la escasez de nuevos juegos, cada vez más patente conforme avanzaban los meses. Aun así, su reducido precio por aquel entonces hizo que muchos jugadores se hicieran con una, por lo que no era raro verla por las calles. El número 66 de Hobby Consolas albergó el último análisis de uno de sus títulos: *Los Pitufos 2*.

fueran dejando de lado a unas máquinas que ya no eran capaces de dar más de sí, situación que iba quedado cada vez más patente conforme iban pasando los meses y las diferentes compañías se familiarizaban con las nuevas herramientas, lo que les permitía ofrecernos unos títulos con una calidad técnica cada vez mayor y con una profundidad nunca antes vista en consola.

Un 1996 bicolor

Así las cosas, Saturn y PlayStation se disputaron el mercado casi en solitario a base de agresivas campañas publicitarias y, por supuesto, de

NEO GEO CD

FABRICANTE: **SNK** ● Nº DE BITS: **16 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1994** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **79.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **300.000**

La apuesta de SNK por dotar a Neo Geo AES de unidad de CD integrada no tuvo la acogida esperada entre los jugadores de todo el mundo, y España no fue una excepción. Su presencia en nuestro país fue siempre muy discreta y, tímidamente, la consola desapareció totalmente de nuestras páginas durante 1996. El último título que analizamos para ella fue *Real Bout Fatal Fury*, que se publicó en el número 55.

La vida de Neo Geo CD fue tan corta como anecdótica en nuestro país.

El mercado de consolas se contuvo y muchos sistemas, como Neo Geo CD o Game Gear, fueron cayendo en el olvido de los jugadores.

SEGA SATURN

FABRICANTE: **Sega** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.900 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **9 millones**

Tras el batacazo de Mega CD y 32X, Sega echó el resto con su nueva consola, que -durante 1996 y 1997- albergó una grab cantidad de juegazos. Títulos exclusivos como Nights into Dreams o Panzer Dragoon, junto a "multis" de éxito arrollador como Tomb Raider, convirtieron a la máquina de la compañía de Sonic en una de las plataformas más atractivas de la época y en la elección principal de muchos jugadores.

Aunque tocada por errores del pasado, Sega hizo los deberes con Saturn, una gran consola.

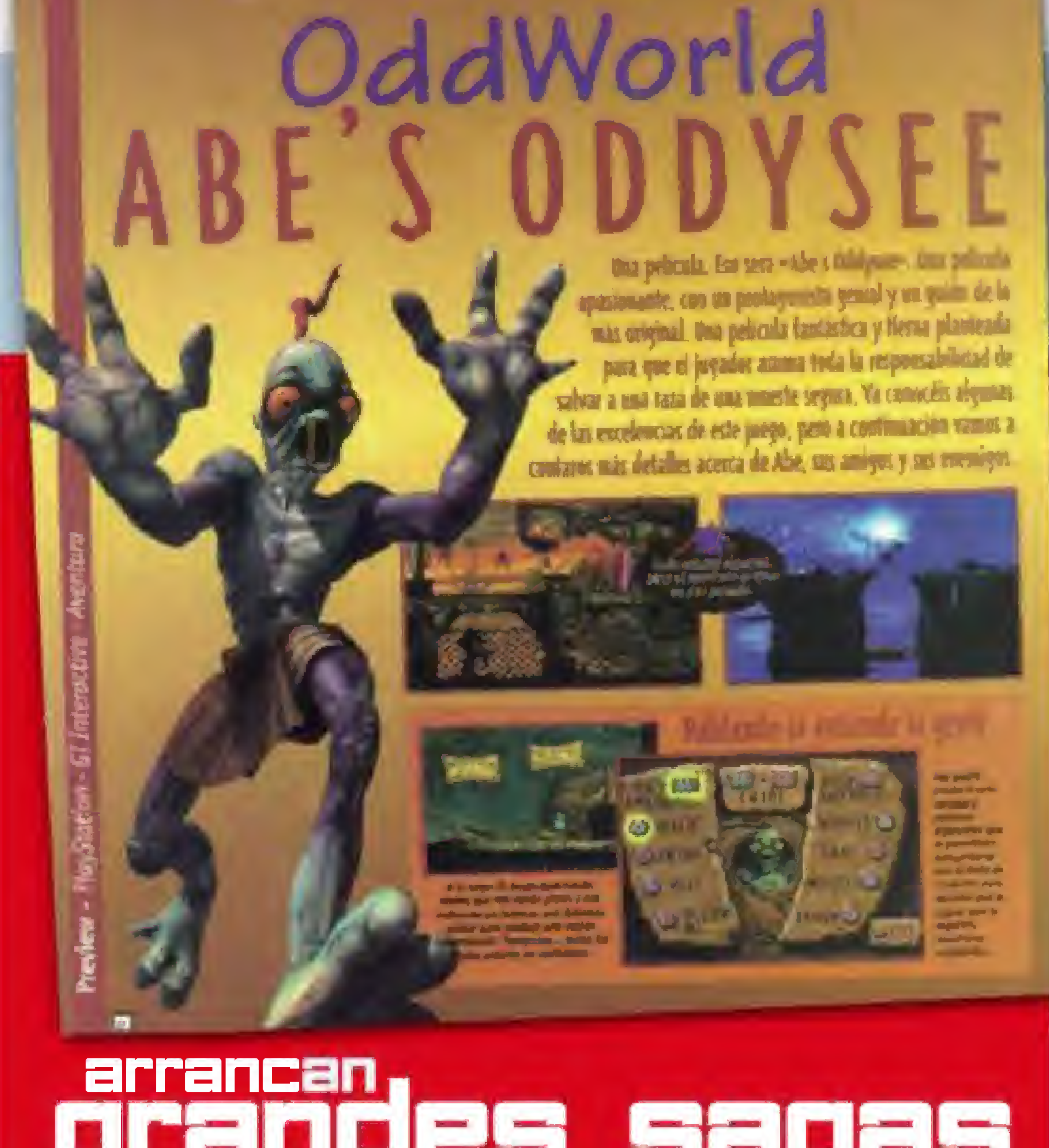


Game Gear dijo sus últimas palabras en esta época, en la que no recibió muchos juegos.

juegazos exclusivos con los que pretendían desmarcarse de su competidora directa. Nuevos personajes como Nights o Crash Bandicoot, grandes sagas que hacían su aparición por primera vez, como *Resident Evil* o *Tomb Raider*, o periféricos de todo tipo, como pistolas de luz o volantes, se sucedieron en un año apasionante para los amantes de los videojuegos que, por un momento, casi se olvidaron de una compañía a la que siempre hay que tener en cuenta...

Nintendo 64 aterriza en España

Tras meses de rumores y algún que otro retraso en su lanzamiento, la consola anteriormente conocida como "Ultra 64" se presentaba oficialmente en nuestro país el 10 de marzo de 1997. Con cerca de 4 millones de consolas vendidas en Estados Unidos y Japón, la nueva máquina de Nintendo se estrenó a lo grande en España



arrancan grandes sagas

Los años 1996 y 1997 dieron a luz a algunas de las sagas más importantes de la historia de los videojuegos, como *Resident Evil* o *Tomb Raider*, pero también sirvieron para dar un nuevo impulso a series míticas, como *Final Fantasy*, que con su séptima entrega alcanzó unas cotas de popularidad nunca vistas antes. Evidentemente, estos son algunos de los casos más conocidos, pero, por supuesto, no fueron los únicos, y esta época fue muy prolífica en lo que a presentación de nuevos juegos y personajes se refiere. Aventuras gráficas como *Broken Sword* o héroes tan molones como el Genial Abe iniciaron su andadura por primera vez, y muchos de ellos no eran conscientes de que estaban destinados a marcar un antes y un después en el sector.

Lara Croft asaltó su primera tumba en 1996. La protagonista de *Tomb Raider* comenzó a fraguar su leyenda con un juego absolutamente genial.

El estreno de Final Fantasy VII revolucionó la saga y el género de los juegos de rol.

Las aventuras gráficas de corte clásico también tenían cabida, como demostró *Broken Sword*.

Juegos como *Time Crisis* contribuyeron a popularizar las pistolas de luz en esta época.

Estos dispositivos traspasaron los videojuegos con pistolas láser como Lock-On, de Sega y Bandai.

La Namco GunCon fue una de las pistolas más populares en PlayStation.

pistolas de luz... y vibración

Aunque no era algo nuevo en los videojuegos, las pistolas de luz vivieron una época dorada con la salida de PlayStation y Saturn, que nos sorprendió con juegazos como *Virtua Cop*. Pero si disparar a la tele desde una perspectiva subjetiva nos molaba, no os podéis imaginar lo que alucinamos con el rumble pack de Nintendo 64. Un accesorio que, por primera vez en consolas, transmitía la acción de los juegos en forma de vibración a nuestro mando. ¡Menuda pasada!

Con el Rumble Pack, Nintendo 64 introdujo la vibración en su mando de control.

La Virtua Gun de Saturn era muy similar a la pistola de las recreativas de Sega.

Tras una larga espera, Nintendo 64 salió oficialmente en España el 10 marzo de 1997.

NINTENDO 64

FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **64 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **34.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **33 millones**

Nintendo fue la última en sumarse a la nueva generación de consolas. Aproximadamente un año y medio después de la salida en Japón de Saturn y PlayStation, Nintendo 64 se estrenó de forma oficial con una propuesta que se desmarcaba de sus competidoras, fundamentalmente, en dos aspectos básicos: la inclusión de un procesador de 64 bits y la apuesta por la continuidad formato cartucho para sus juegos.

Un mando con stick analógico "de serie" y 4 puertos de control fueron uno de los aciertos de la consola.

los nuevos héroes

Las nuevas posibilidades de unas consolas más potentes que nunca propiciaron que los creativos se sacaran de la manga un gran número de nuevos personajes, muchos de los cuales se convirtieron en clásicos casi instantáneamente. Desde el alocado Crash Bandicoot, que Sony quiso impulsar como mascota de la compañía, al maravilloso Nights de Sega o al marchoso Parappa the Rapper, la creatividad fue altísima durante estos dos años, en los que también asistimos al "nacimiento" de iconos de la talla de Lara Croft.



Crash Bandicoot fue una de las principales imágenes de PlayStation en sus inicios.

Los creadores de Sonic viajaron hasta el mundo de Nightopia para traernos al mágico Nights.



Sony presentó su Dualshock en 1997, que añadía vibración y dos sticks analógicos.

SONY PLAYSTATION

FABRICANTE: **Sony** ● Nº DE BITS: **32 bits** ● SOPORTE: **CD-Rom** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1995** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **69.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **105 millones**

Sony afianzó su posición con PlayStation durante esta etapa gracias a un goteo continuo de grandes juegos y, sobre todo, al lanzamiento de algunos títulos exclusivos de incuestionable calidad. Joyas como *Final Fantasy VII, Crash Bandicoot* o *Tomb Raider II* consiguieron que muchos jugadores confiaran de lleno en una consola que tuvo que labrarse su nombre desde cero tras su lanzamiento en 1995.

gracias a su genial catálogo de lanzamiento, que incluía joyas como *Pilotwings 64* o el inolvidable *Super Mario 64*, un juego tan innovador y mágico que por primera en nuestra historia nos hizo no "atrevernos" a otorgarle una puntuación numérica. Y es que nunca antes algo tan pequeño como un cartucho había contenido un mundo tan, tan grande. Quedó claro que el tamaño parecía preocupar a Nintendo...

El mercado se estabilizó y, en este periodo, N64 y Game Boy Pocket fueron las dos únicas nuevas consolas en ver la luz.

Llega Game Boy Pocket

Un tanto eclipsada por la salida de su nueva "hermana mayor", Game Boy recibió una revisión denominada Pocket que aligeraba el volumen y el peso de la original, reducía a dos el número de pilas necesarias para su funcionamiento y mejoraba la calidad de imagen de su pantalla. Con este movimiento, Nintendo consiguió revitalizar su veterana portátil, que en aquel momento apenas contaba con competencia, mientras, por otro lado, centraba sus verdaderos esfuerzos en hacerse un hueco entre la nueva generación de consolas de sobremesa que, ya en 1997, marchaba a pleno rendimiento y nos sorprendía continuamente con auténticos juegazos que desfilaban sin parar por nuestras páginas. ¿Y lo mejor de todo? Que aquello era tan solo un aperitivo de todo lo que vendría. Pero eso ya os lo contamos el próximo mes...

Unos negros más puros y un mejor contraste eran las novedades de su pantalla.

GAME BOY POCKET

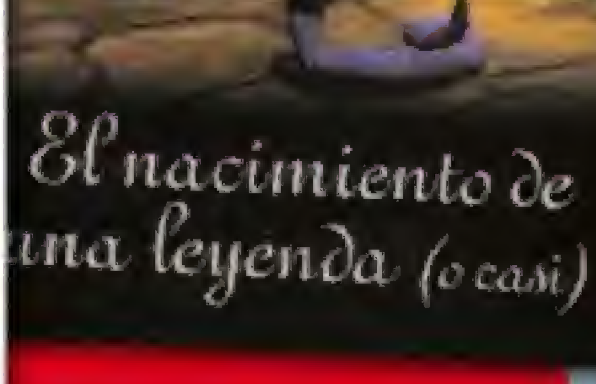
FABRICANTE: **Nintendo** ● Nº DE BITS: **8 bits** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **1997** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **9.990 Pesetas** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **10 millones**

Tras una larga trayectoria en el mercado, Nintendo quiso impulsar las ventas de su mítica portátil con el lanzamiento de Game Boy Pocket. Esta revisión de la consola original era compatible con todos los juegos aparecidos hasta el momento en Game Boy, pero contaba con la ventaja de poseer un menor tamaño y peso, una pantalla de mejor calidad y una duración de batería de 10 horas con solo 2 pilas AAA.



Algunos personajes, pese a su tirón inicial, no aguantaron igual de bien el paso del tiempo en comparación con otros héroes creados en la misma época. Croc o Parappa the Rapper son algunos ejemplos de ello. ¡Ojalá vuelvan algún día!

Sir Daniel, de ***Medievil*,** también se presentó en este periodo. Su retorno es muy esperado.





El castillo era el primer escenario interior que visitábamos.

Recoger 120 estrellas, repartidas en su mundo, era el objetivo principal.

1 cuando los videojuegos son arte

super mario 64



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **66**
- NOTA: **--**

¡mosquis!

UN EQUIPO DE CERCA DE 15 PERSONAS fue el encargado de crear uno de los juegos más complejos hasta el momento.

SU MOTOR GRÁFICO fue usado (y mejorado) posteriormente para crear *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Mario fue, como no podía ser de otra manera, el encargado de presentarnos las bondades de Nintendo 64. Y el resultado no pudo ser más impresionante.

Como examinar un Picasso. Así, literalmente, transmitimos nuestras sensaciones la primera vez que nos pusimos a los mandos de *Super Mario 64*, una verdadera obra maestra que revolucionó el mundo de los videojuegos y que tan solo podía salir de la privilegiada mente del gran Shigeru Miyamoto. La enorme potencia de una recién estrenada en España Nintendo 64 quedó patente gracias a este maravilloso título, que nos mostró no solo a un Mario más real y espectacular que nunca, sino que creó una nueva forma de entender los videojuegos, una con la que antes de su llegada solo habíamos sido capaces de soñar. Una libertad de acción total en unos maravillosos mundos que confluían en un único camino: crear diversión en su forma más auténtica.

> Super Mario 64 revolucionó el mundo de los videojuegos y supuso una inmejorable presentación para N64


La hora de la verdad

Super Mario 64

Fase 14
Tick Tock Clock

Fase 13
Tiny-Huge Island

Objetos que no debes olvidar

su paso por la revista

La cobertura del juego fue absolutamente brutal. Desde los primeros datos de "Ultra 64" a su análisis, *Super Mario 64* estuvo presente en un gran número de ejemplares de la revista a lo largo de los meses.



Consola	Nintendo 64
Tipo	Mario 64
Compañía	Nintendo
Programación	Shigeru Miyamoto
Nº de jugadores	1
Nº de fases	15 mundos
Niveles de dificultad	1
Memoria	128 megas

Gráficos: --

Sonido: 93

Jugabilidad: 97

Diversión: --

Valoración: --
Obras como «Mario 64» hacen que el videojuego pueda ser considerado como el octavo arte.

El desarrollo era muy variado. ¿Recordáis la carrera contra mamá pingüino?

En portada

Super Mario 64 protagonizó una de nuestras portadas meses antes de su lanzamiento. Ya entonces intuíamos el juegazo que sería.

Las habilidades de Mario eran más numerosas que nunca. ¡Nos encantaba bucear!

En nuestro análisis os contamos cómo encontrar algunos secretos del juego.

nuestra nota

La revolución que supuso *Super Mario 64* hizo que, por primera vez en la historia de Hobby Consolas, no fuéramos capaces de otorgar una nota a un videojuego. La obra de Shigeru Miyamoto nos pareció, y nos sigue pareciendo, totalmente incuantificable.



Sonic se rodeó de sus viejos amigos (y enemigos) en su primera aventura tridimensional.



su paso por la revista

Mientras hablábamos de *Sonic X-Treme* para Saturn, que fue finalmente cancelado, *Sonic 3D* llegó a Mega Drive sin hacer demasiado ruido pese a los numerosos reportajes que le dedicamos.

2 sonic también su apuntó a las 3d
sonic 3d the flicky's island



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Mega Drive**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **62**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

LOS FLICKIES, o pájaros que Sonic debe salvar en el juego, aparecieron por primera vez en el arcade *Flicky*, de 1984.

FUE EL PRIMER SONIC EN 3D, aunque el cancelado *Sonic X-treme* estaba destinado a arrebatarle ese honor.

Sonic cambió de perspectiva y exprimió los circuitos de Mega Drive al máximo para ofrecernos uno de los mejores juegos que albergaron los 16 bits de Sega.

En una época en la que los polígonos eran tendencia, Sega y Traveller's Tales demostraron que, con talento y trabajo, los 16 bits de Mega Drive eran suficientes para albergar entornos tridimensionales de gran calidad. Unos convincentes entornos renderizados fueron el escenario donde Sonic pudo demostrar por primera vez que, también en 3D, su fórmula seguía funcionando a la perfección. Su logrado equilibrio entre los elementos clásicos de la saga y unas acertadísimas novedades en su planteamiento jugable, unidas a un apartado técnico sin parangón en Mega Drive, hicieron que este título se convirtiera en uno de los mejores de la historia de la ya por aquel entonces veterana máquina de Sega.

Robotnik tampoco dejó tranquilo al erizo en su nuevo juego. Se adaptó a las 3D para seguir haciendo el mal y ponernos las cosas difíciles.



Mega Drive
Plataformas
Sega
Travellers Tales
1
7 niveles
1
32 Megas

Gráficos: 99
Sonido: 96
Jugabilidad: 98
Diversión: 98
Valoración: 99
Ranking:

El análisis incluía imágenes en 3D anaglifo. ¡No nos digáis que no molaba la idea!

Sonic 3D
The Flicky's Island
Una NUEVA dimensión

nuestra nota

La evolución de Sonic a las 3D nos convenció sobremanera. El juego obtuvo la mejor puntuación de la historia de Mega Drive y una de las más perfectas de la historia de la revista.



su paso por la revista

Tras protagonizar dos juegazos, la tercera entrega de *Donkey Kong Country* era uno de los títulos más esperados del momento, y así se reflejó en nuestra revista gracias a imágenes exclusivas, reportajes...

El tono de nuestro análisis no pudo ser más entusiasta. ¡Nos encantaba Donkey Kong!

Sus gráficos son uno de los más espectaculares de todo el catálogo de Super Nintendo.

Tomar el control de un elefante era solo una de nuestras divertidas tareas.

3 superando lo insuperable
donkey kong country 3

Nintendo y Rare volvieron a revolucionar el género de las plataformas con el cierre de la trilogía de *Donkey Kong Country* en Super Nintendo. ¡Un título totalmente indispensable!

- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Super Nintendo**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **63**
- NOTA: **99**

¡mosquis!

FUE EL MENOS VENDIDO de la trilogía, con unos 3,5 millones de juegos, frente a los casi 5 de los dos anteriores.

UN PORT PARA GAME BOY ADVANCE fue lanzado en 2005, e incluía un nuevo mundo llamado Pacifica.

La tercera entrega de Donkey Kong Country consiguió lo que parecía casi imposible: mejorar los anteriores juegos de la saga y llevar a Super Nintendo a un nivel casi inimaginable. Una vez más, los genios de Rare fueron los artífices de crear un título de plataformas casi perfecto a todos los niveles. Y hablando de niveles, una de las grandes novedades de esta tercera parte fue el abandono de la linealidad que habíamos visto hasta el momento en favor de un desarrollo mucho más abierto, en el que los monos más molones de Nintendo se desenvolvía como pez en el agua gracias a sus nuevas habilidades. Todo esto y mucho, mucho más desembocó en un juego absolutamente imprescindible para cualquier jugón.

nuestra nota

El regreso de Donkey Kong en las navidades de 1996 fue un inigualable regalo para nosotros, y se lo correspondimos otorgándole una puntuación casi perfecta.



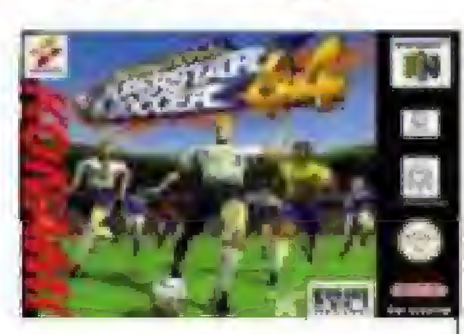
El apartado gráfico superaba todo lo visto anteriormente en juegos de fútbol para consola.



su paso por la revista

Hasta que *ISS 64* fuera protagonista de nuestra portada y publicáramos su análisis, dedicamos muchas páginas a adelantaros las bondades que creíamos tendría el título de Konami. ¡Y no nos equivocamos!

4 fútbol a otro nivel
iss 64



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **69**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

JIKKYOU WORLD SOCCER 3 es el nombre con el que juego salió a la venta en Japón

36 SELECCIONES NACIONALES eran los equipos disponibles. Los nombres de los jugadores eran ficticios.

La batalla entre *ISS* y *FIFA* se saldó en Nintendo 64 con una apabullante goleada del juego de Konami. ¡Nunca antes habíamos visto un juego de fútbol con tantísima calidad!

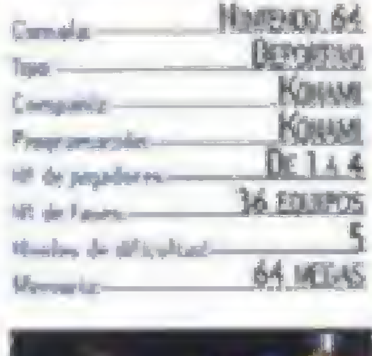
Konami puso toda la carne en el asador con N64 y, aprovechando toda la potencia que ofrecía la nueva consola de Nintendo, se marcó la mejor entrega de *International Superstar Soccer* hasta la fecha. Y eso era mucho decir. Desde sus alucinantes gráficos, que destacaban por el gran tamaño de los jugadores y sus excelentes animaciones, hasta su endiablada jugabilidad, que nos permitía trenzar jugadas muy elaboradas con un sistema de control tan sencillo como intuitivo, *ISS 64* se convirtió instantáneamente en el referente de los simuladores de fútbol en consola y en uno de los abanderados de los 64 bits de Nintendo. Solo la falta de traducción al castellano y la ausencia de clubes le impidieron ser un título tan redondo como un balón.



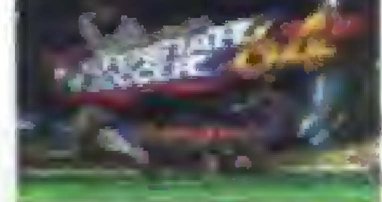
Los nombres de los jugadores eran inventados, pero se inspiraban en los futbolistas reales.

Los tiros libres fueron uno de los aspectos que cambiaron respecto a anteriores juegos de la saga.





Consola	Nintendo 64
Tipo	Deportivo
Compañía	Konami
Programación	Konami
Nº de jugadores	De 1 a 4
Nº de fases	36 equipos
Niveles de dificultad	5
Memoria	64 megas



Gráficos: 97

Sonido: 94

Jugabilidad: 98

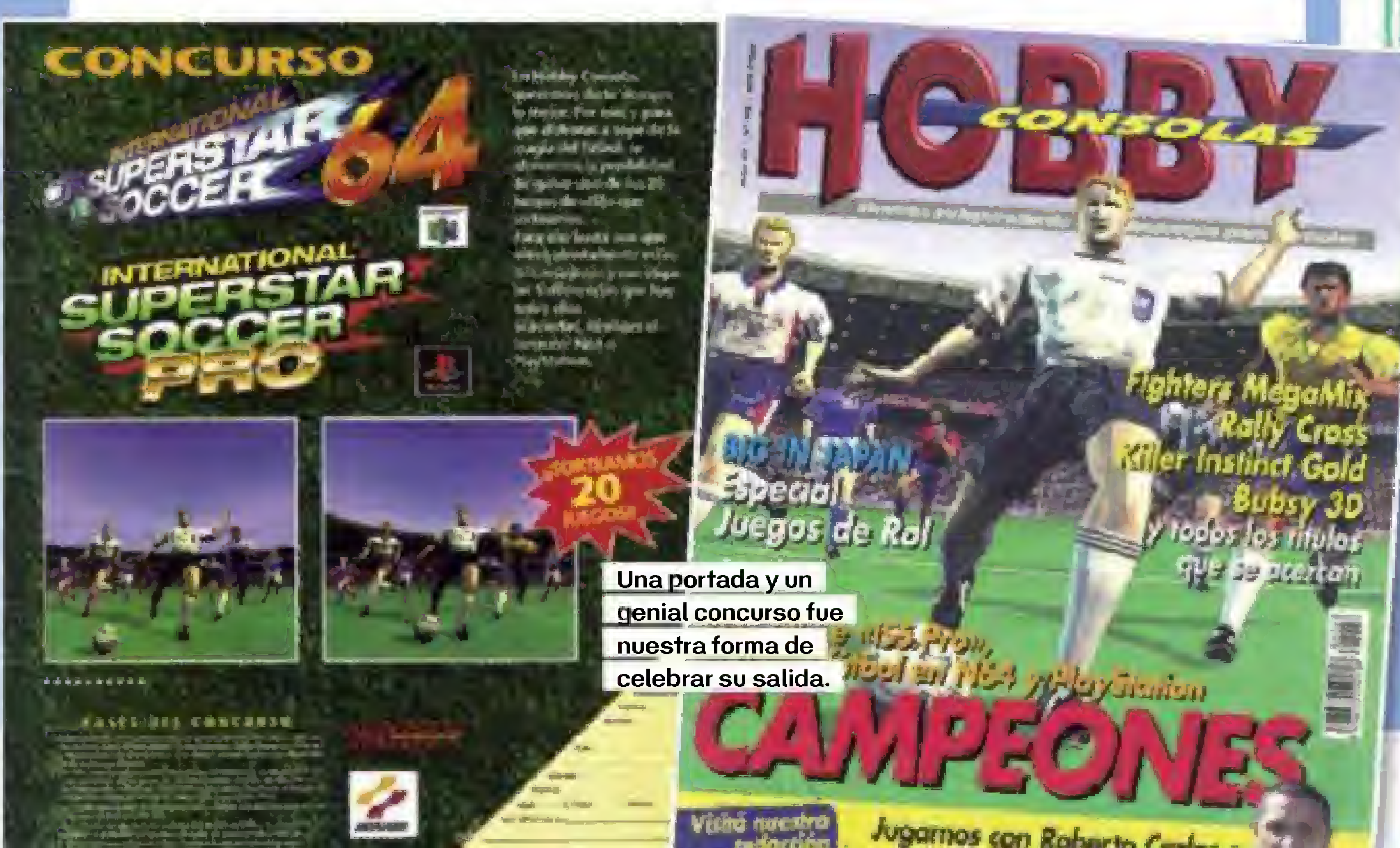
Diversión: 98

Valoración: 97

Ranking:
ISS 64
FIFA 64

nuestra nota

"El mejor simulador de fútbol de la historia". Así de contundentes nos mostramos en nuestra valoración de *ISS 64*, al que otorgamos unas altísimas puntuaciones.



Una portada y un genial concurso fue nuestra forma de celebrar su salida.

Su paso por la revista

El primer *Tomb Raider* nos enamoró por completo, por lo que nos esforzamos al máximo en ofreceros toda la cobertura posible antes de su lanzamiento, que celebramos en nuestra portada número 75.

La campaña de promoción que tuvo el juego fue muy potente y salpicó muchas páginas de la revista.

Los enemigos humanos eran mucho más numerosos en esta continuación.

5 la consagración de lara
tomb raider 2



- COMPAÑÍA: **Eidos**
- CONSOLAS: **PlayStation**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **75**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LARA ESTRENÓ SU LARGA COLETA en este juego, ya que en el primero llevaba el pelo recogido.

FUE EL TOMB RAIDER más vendido de PSX, superando en ventas al original.

Nuestra arqueóloga favorita volvió a sorprendernos con una increíble aventura que nos llevaba por medio munda en la búsqueda de la Daga de Xian.

La primera entrega de Tomb Raider marcó un antes y un después en la historia de los videojuegos, por lo que la expectación con la llegada de su secuela era máxima. Afortunadamente, Eidos dio con la receta perfecta y añadiendo algunas novedades a la fórmula original, con el siempre sabroso condimento que aporta la genial Lara Croft a cualquier obra que toca, y logró consagrar a la saga como una de las más potentes de la industria. Para nosotros, transportarnos a lugares tan mágicos como los canales venecianos o la Gran Muralla China mientras disparábamos, saltábamos de saliente en saliente y resolvíamos enrevesados puzles supuso una experiencia aún más gratificante que la primera vez que asaltamos una tumba en compañía de Lara.



La apuesta por el "más y mejor" de la fórmula del original funcionó a la perfección en *Tomb Raider II*, que nos encandiló por completo. Así lo reflejamos en nuestro cuadro de valoración.

joyas de la época 1996-1997

«Final Fantasy VII» llegará en Noviembre a PlayStation... ¡¡y en castellano!!

El Juego de Rol de tus sueños

su paso por la revista

Desde que supimos de él por primera vez, nuestra expectación no podía ser más grande. Durante meses os fuimos contando todo tipo de detalles sobre el juego hasta que, por fin, llegó a España.

El reactor Mako de Midgar sirvió para ambientar algunas imágenes promocionales del juego.

La enorme espada de Cloud se convirtió instantáneamente en una de las señas de identidad del juego.

PlayStation
Juego de Rol
Sony
Square
1
Todo un mundo
3 CDs



Gráficos: 97

Sonido: 85

Jugabilidad: 95

Diversión: 95

Valoración: 96

Ranking:
Final Fantasy VII
Suikoden

6 el nacimiento de una leyenda final fantasy VII



- COMPAÑÍA: **Squaresoft**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **74**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

SE PLANEÓ PARA N64, pero Squaresoft consideró que la limitada memoria de los cartuchos no era suficiente, por lo que se desarrolló en PSX, donde ocupó 3 CDs.

LA CIUDAD DE NUEVA YORK en el año 1999 fue una de las ambientaciones que propuso el creador de la saga, Hironobu Sakaguchi, antes de decantarse por la definitiva.

La séptima entrega de *Final Fantasy* llevó un paso más allá la fórmula de sus anteriores entregas para ofrecernos un juego mágico y que marcó a toda una generación de jugadores.

Qué podemos decir de Final Fantasy VII que no se haya contado ya. Considerado por muchos fans como el mejor juego de todos los tiempos, la llegada de este RPG a PlayStation marcó a toda una generación de ilusionados jugones, que disfrutaron de una aventura de una calidad sin precedentes hasta ese momento. Su emocionante historia, que nos dejó pegados durante decenas de horas gracias a unos carismáticos personajes como Cloud, Tifa o la inolvidable Aeris, fue el acompañamiento perfecto para un excelente sistema de juego, que combinaba exploración con combates por turnos y los elementos clásicos de los juegos de rol... todo ello al ritmo de las melodías del gran Nobuo Uematsu.

Cloud Strife era el protagonista de esta aventura. Su caracter reservado no le impedía tener un gran carisma.

nuestra nota

Como no podía ser de otra manera, Final *Fantasy VII* obtuvo una elevadísima puntuación en el análisis de nuestra revista, en el que resaltamos sus muchas virtudes.







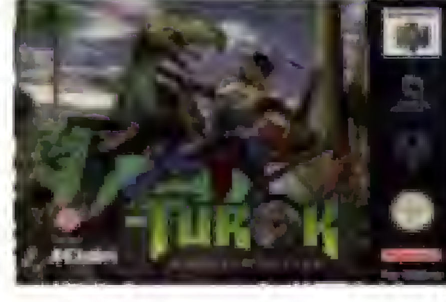


su paso por la revista

Acclaim confió en Hobby Consolas para presentar al público español su primer juego para Nintendo 64. *Turok* prometía desde sus primeras imágenes y nosotros apostamos fuerte por él. ¡Todo un acierto!

7 dinosaurios de nueva generación

turok dinosaur hunter



- COMPAÑÍA: **Acclaim**
- CONSOLA: **Nintendo 64**
- AÑO: **1997**
- Nº DE LA REVISTA: **67**
- NOTA: **96**

¡mosquis!

FUE UNO DE LOS JUEGOS DE LANZAMIENTO de N64 en Europa, junto a *Super Mario 64*, *Pilotwings 64* y *Star Wars: Shadows of the Empire.*

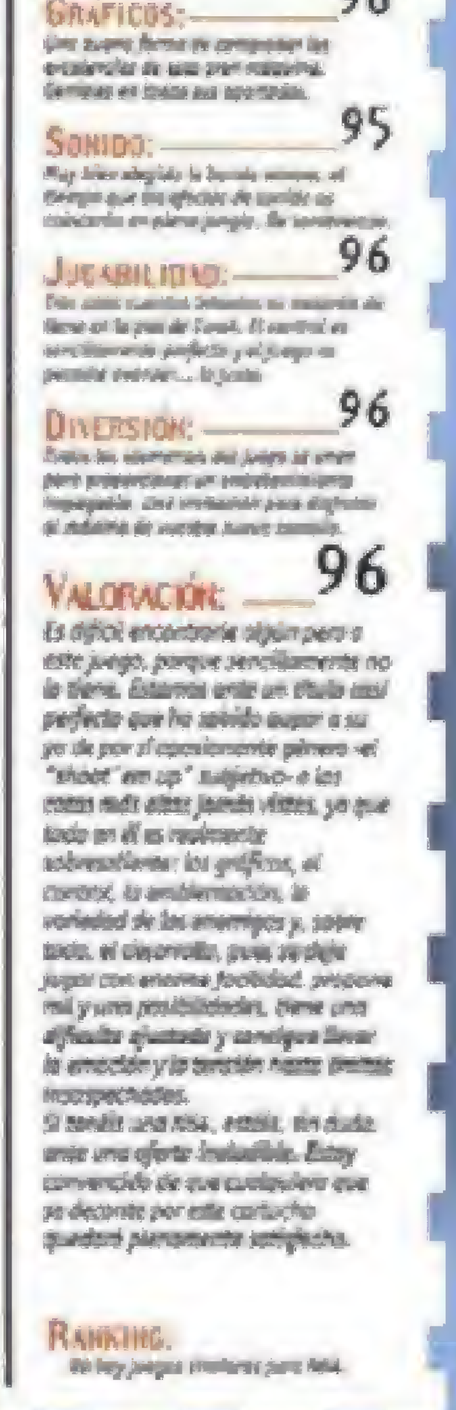
TUROK ES UN PERSONAJE DE COMIC que apareció por primera vez en 1954, en las historietas de Western Publishing.

Cazar dinosaurios nunca había resultado tan espectacular hasta la llegada de *Turok*, el primer gran héroe de Nintendo 64 que no había sido creado por la propia Nintendo.

Los juegos en primera persona en consola dieron un paso adelante gracias a *Turok: Dinosaur Hunter*, que se estrenó en N64 precedido de una gran expectación. Nuestro héroe, un nativo americano y viajero en el tiempo llamado Turok, tenía la capacidad de correr, nadar, saltar o escalar por los escenarios de The Lost Land, un remoto mundo en el que nos tocaba enfrentarnos contra todo tipo de enemigos, siendo los dinosaurios los más característicos. Diestro en el manejo del arco, y de armas cuerpo a cuerpo y de fuego, este intrépido personaje se ganó la admiración de público y crítica, que no dudó en calificarle como uno de los mejores juegos de los inicios de Nintendo 64.



Esta brutal portada sirvió para daros a conocer un poco mejor a uno de los grandes de N64.



nuestra nota

Solo el sonido, con un 95, bajó del 96 que otorgamos al resto de apartados de *Turok Dinosaur Hunter*, lo que demostró que era un juego tan bueno como equilibrado en todos sus apartados.



El análisis del juego desgranaba todas las habilidades de Turok, el protagonista.



La posibilidad de elegir qué cámara usar ya se había visto anteriormente en *FIFA* para 3DO.





8 fifa soccer 96



- COMPAÑÍA: **EA**
- CONSOLA: **PSX y Saturn**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **52**
- NOTA: **96**

Ronald de Boer y Jason McAteer prestaron su imagen para promocionar esta nueva entrega de la serie *FIFA*, cuyo eslogan fue "La próxima generación del fútbol".

Y el lema no mentía... gracias a la potencia de PSX y Saturn, EA se marcó un juegazo de fútbol de los marcan época y que sirvió para demostrar la clara superioridad de estos sistemas frente a las anteriores máquinas. Unas cotas muy altas de realismo, 11 Ligas internacionales, 7 cámaras distintas y un elaborado sistema de control fueron su fuerte.



FIFA 96

Esto sí que es FUTBOL total

El fútbol en tus manos

¡Lo bueno es ahora mejor!

Consola	PlayStation
Tipo	Deportivo
Compañía	Electronic Arts
Programación	EA Sports
Nº de jugadores	Multi Tap
	Torneos
Nivel de dificultad	2 niveles
Memoria	CD

Gráficos: 95

Sonido: 96

Jugabilidad: 94

Diversión: 96

Valoración: 96

Ranking:
Fifa 96
Goal Storm

su paso por la revista

El número de juegos de fútbol en aquella época era muy elevado, pero sabíamos que *FIFA* era una apuesta segura, por lo que nunca le quitamos la vista de encima.

La mejora gráfica frente a las anteriores entregas para las consolas de 16 bits fue muy evidente.

nuestra nota

La saga *FIFA* se estrenó a lo grande en PSX y Saturn, y su nueva propuesta nos convenció totalmente.

9 formula 1



- COMPAÑÍA: **Psygnosis**
- CONSOLA: **PlayStation**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **60**
- NOTA: **96**

Los simuladores de velocidad en consola vivieron un antes y un después con la llegada de *Formula 1*, de Pysgnosis, a PlayStation. ¡Todo un juegazo!

El gran circo de la F-1 mostró su mejor cara en este título, al que calificamos como "el simulador más completo de la historia". Razones no nos faltaban, puesto que, además de incluir a las escuderías y circuitos reales, el juego ofrecía un sistema de control impecable, un apartado técnico brutal, comentaristas en castellano y muchas, muchas más virtudes.



F-1

El Gran Circo de la

F-1

¿El mejor juego de coches de la historia?

Desde que probamos el juego, no tuvimos duda de su enorme calidad.

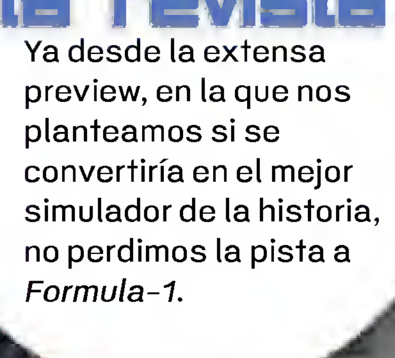


La sensación de velocidad y de realismo eran enormes para su época.

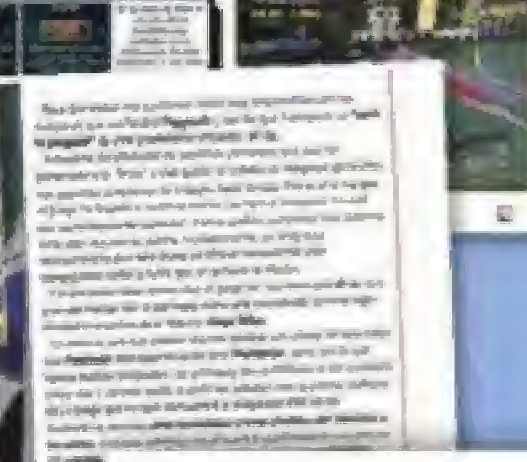


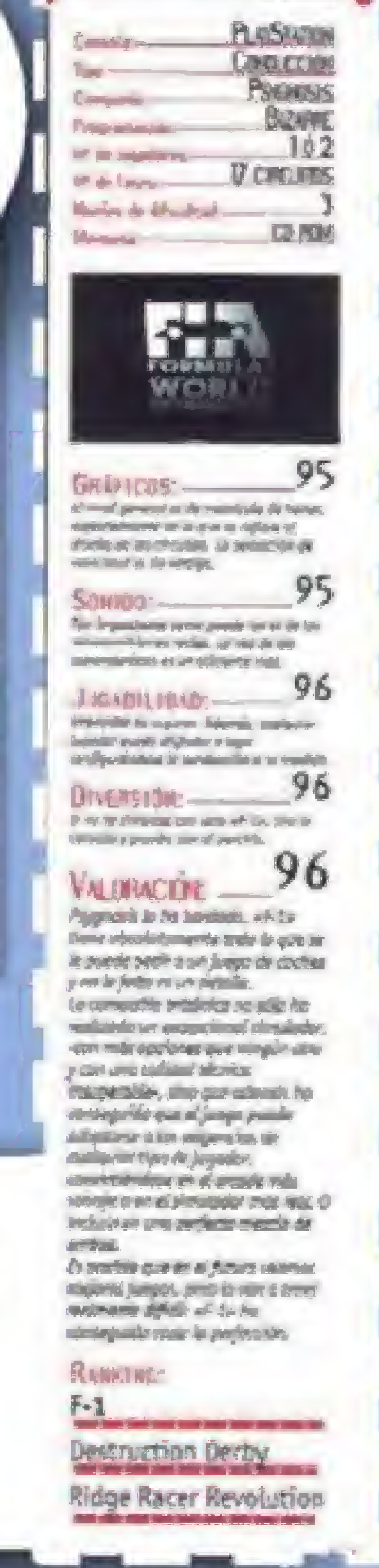
su paso por la revista

Ya desde la extensa preview, en la que nos planteamos si se convertiría en el mejor simulador de la historia, no perdimos la pista a *Formula-1*.









Consola	PlayStation
Tipo	Conducción
Compañía	Psygnosis
Programación	Bizarre
Nº de jugadores	1-2
Nº de fases	17 circuitos
Niveles de dificultad	3
Memoria	CD ROM

Gráficos: 95
Sonido: 95
Jugabilidad: 96
Diversión: 96
Valoración: 96

Ranking:
F-1
Destruction Derby
Ridge Racer Revolution

nuestra nota

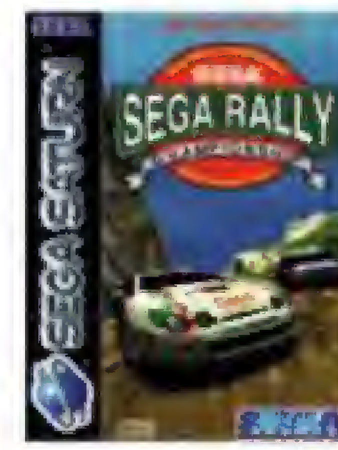
Una puntuación sobresaliente para un simulador que revolucionó el género en consola.



Los tramos discurrían por diferentes superficies, como asfalto o gravilla.



10 sega rally championship



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Saturn**
- AÑO: **1996**
- Nº DE LA REVISTA: **53**
- NOTA: **95**

Después de demostrar todas sus posibilidades en los salones recreativos, *Sega Rally* llegó a Saturn para mostrar el enorme potencial de la nueva consola de Sega. Game over, yeaaaah!

Las carreras de rally con sabor arcade que nos ofrecía este título se convirtieron en uno de los primeros grandes clásicos de Sega Saturn. Técnicamente espectacular y con una jugabilidad a prueba de bombas, esta conversión de la recreativa destacaba por su enorme capacidad de diversión directa y sin complicaciones, que hacía que no pudiéramos parar de jugar.



su paso por la revista

Desde imágenes de la recreativa a una entrevista con sus creadores. Nuestras ganas de Sega Rally en consola era tan grandes como su cobertura.

Sega no escatimó recursos a la hora de publicitar su juego en nuestras páginas.

Consola	Sega Saturn
Tipo	Conducción
Compañía	Sega
Programación	Sega
Nº de jugadores	1-2
Nº de fases	4 Circuitos
Niveles de dificultad	3 niveles
Memoria	CD

Gráficos: 96
Sonido: 93
Jugabilidad: 96
Diversión: 94
Valoración: 95

Ranking:
Daytona USA
Sega Rally
Virtua Racing

nuestra nota

Esta genial conversión de la recreativa se convirtió en uno de los primeros grandes juegos de Sega Saturn.

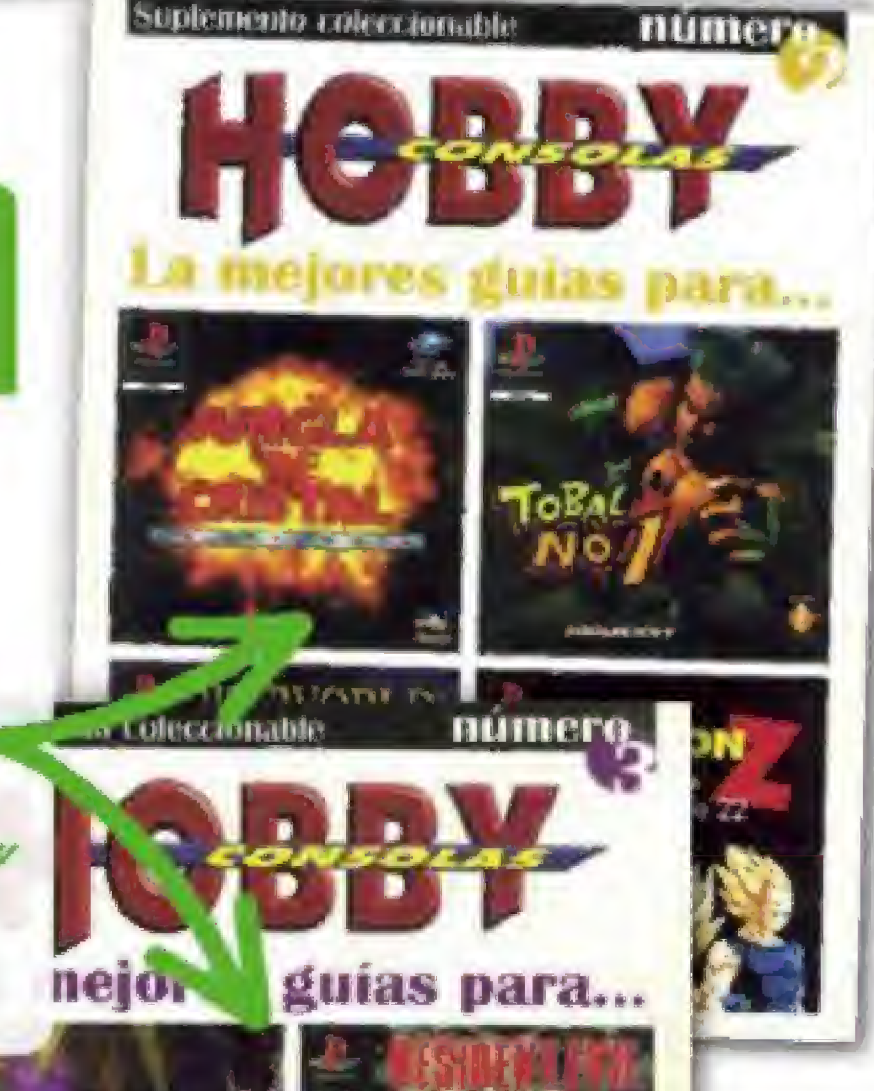


Futbolistas jugones

Algunos grandes jugadores de fútbol, como Roberto Carlos o García Calvo, visitaron nuestra redacción en esta época para demostrar que eran unos cracks a los mandos de la consola. También tuvimos la oportunidad de entrevistar a otros grandes del fútbol, como Raúl González, el mítico capitán del Real Madrid.

curiosidades de la revista

Una fuerte apuesta por el manga, futbolistas y personalidades del sector, vídeos en VHS de Dragon Ball... ¡y hasta un juego de mesa creado por nosotros! ¿Pero descansábamos alguna vez?

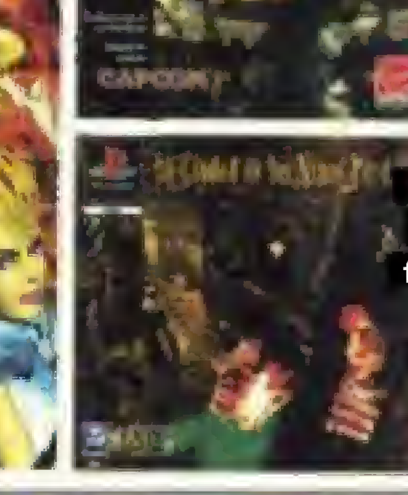


LAS GUÍAS COLECCIONABLES

En 1996 iniciamos una serie de suplementos en forma de guías coleccionables de los juegos más potentes del momento.

Resident Evil o *La Jungla de Cristal* fueron algunos de los juegos que destripamos por completo.





MANUEL Y SUS CHICAS

Famoso por sus impecables textos (y por sus posados junto a Lara Croft) nuestro redactor Manuel del Campo ya apuntaba maneras fotogénicas en aquella época. ¡Un crack!

Poniendo vuestros dibujos en el corcho

Cada mes, el Teléfono Rojo de Yen recibía cientos de cartas con vuestras preguntas, pero muchos de vosotros también os animabais a enviar geniales dibujos que colgábamos en nuestro corcho.



moldeando hobby consolas

La evolución de Hobby Consolas no se detuvo en esta época y así, entre los años 1996 y 1997, muchos cambios llegaron a la revista en forma de nuevas secciones, como Otaku Manga o Hobby Classics, o una mayor presencia de las personalidades de la industria.



Las series y cómics más potentes de Japón se daban cita en esta nueva sección, que tuvo mucho éxito.

Llega Otaku Manga

Como siempre, vuestras sugerencias fueron escuchadas e incluimos una sección dedicada al manga en nuestra revista, en la que contribuimos a darlo a conocer entre el público español.

Shigeru Miyamoto contestó a nuestras preguntas antes de la salida de N64.





Poniendo caras

Daros a conocer a los genios del sector fue una de nuestras prioridades, y por la sección Game Masters pasaron muchas de las personalidades del momento.



En este tablero se disputaban las apasionantes partidas del juego.

Divido en dos entregas, este juego de mesa incluía tablero, billetes y tarjetas de preguntas.

EL GRAN JUEGO DE HOBBY CONSOLAS

Los números 54 y 55 de Hobby incluyeron un juego de mesa creado por nosotros que mezclaba elementos del Monopoly o del Trivial, y que estaba ambientado en el mundo de los videojuegos. ¡Era muy divertido!



¡SIN PUNTUAR!

Además de *Super Mario 64*, en esta época hubo otro juego que no puntuamos. La peculiaridad de su desarrollo, junto a la falta de traducción, hicieron que *Torico* para Saturn se quedara sin nota.



LOS VHS DE DRAGON BALL

En el número 62 incluimos una película en VHS de Dragon Ball. Vuestra reacción fue tan positiva que esta práctica se convirtió en algo habitual... ¡e incluso os ofrecimos un cofre para guardarlas!



Los personajes del momento, como Lara Croft, fueron protagonistas de algunos de vuestros cómics

Los "crossover" entre figuras del manga y los videojuegos también dieron mucho juego.

CONCURSO MANGA

La primera edición del Concurso Nacional de Manga fue todo un éxito. A nuestra redacción llegaron cientos de cómics de una calidad incuestionable.

moldeando hobby consolas

Además de los nuevos contenidos, los cambios estéticos también fueron importantes en este periodo de la revista, y muchas secciones habituales se beneficiaron de una nueva maquetación mucho más clara y adaptada a vuestras necesidades.

Nace Hobby Classics

En el número 54 iniciamos esta sección, en la que recordábamos algunas joyas del pasado. ¡Siempre nos ha encantado el "retro"!

El sumario evolucionó para ser mucho más claro que nunca.

Secciones como El Sensor o las Listas de éxitos se remodelaron por completo.

En alta resolución

imágenes muy espectaculares y a gran tamaño de los juegos más esperados del momento desfilaron por esta nueva sección.



MANGA ERÓTICO

Nuestros dos reportajes sobre manga erótico estuvieron rodeados de polémica. Algunas de vuestras cartas reflejaron mucho entusiasmo con la temática y otras fueron bastante críticas por lo "explícito" de ciertas imágenes.

No solo os los presentamos... ¡también os enseñamos a cuidar un Tamagotchi!



SIEMPRE ATENTOS

En Hobby Consolas no solo estábamos pendientes de la actualidad de los videojuegos. Antes de la llegada de los Tamagotchi a España ya os adelantamos sus posibilidades. ¡Y fueron todo un éxito!

Los concursos más originales

La originalidad de los concursos fue en aumento y cada vez requerían de una participación más activa (y divertida) por vuestra parte. ¡Casi cada mes os liábamos alguna diferente!





Los clásicos "Rasca y Gana" de la época también se adaptaron al formato de Hobby Consolas, y estuvieron presentes en diferentes sorteos.

Ser el mejor a los mandos tuvo su recompensa gracias a este concurso, en el que os retamos a demostrarlo.

PANTALLA

Sé auténtico, compra sólo juegos originales.

COMIENZA LA LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA EN LOS VIDEOJUEGOS

¿JUEGOS PIRATAS? NO, GRACIAS

NO A LA PIRATERIA

Desde sus inicios, Hobby Consolas siempre ha dejado clara su postura frente a la piratería en los videojuegos, y ya en 1996 publicamos un reportaje en el que os hablábamos de los efectos de esta práctica.



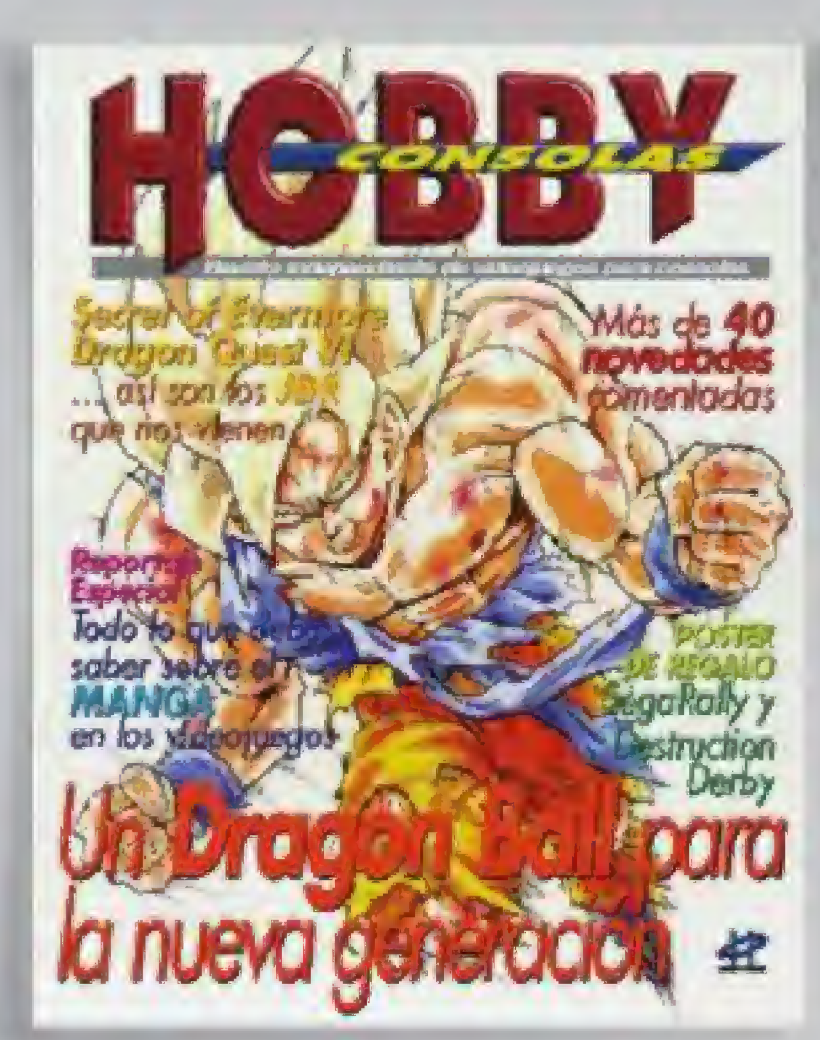
marchando

una de tapas

Nuevas consolas, héroes y sagas que iniciaban su leyenda... las portadas de esta época de Hobby Consolas nos dejaron imágenes inolvidables. ¡Vamos a recordarlas!



NÚMERO 52. La avalancha de juegos de lucha que venía compartió protagonismo con los primeros juegos de "Ultra 64" (Nintendo 64), de los que os mostramos imágenes exclusivas,



NÚMERO 53. Dragon Ball volvía a repetir como motivo principal de una de las tapas de Hobby Consolas con una espectacular imagen, que servía como carta de presentación a sus nuevo juego.



NÚMERO 55. El rol siempre fue uno de los géneros en los que destacó Super Nintendo. Y, a pesar de la veteranía de la consola, la salida de *Secret of Evermore* consiguió acaparar nuestra atención.



el gran juego de hobby consolas

EL NÚMERO 54 nos mostraba en su portada a Woody y a Buzz Lightyear, la pareja de moda en aquel momento tras el estreno de Toy Story. Pero, para juego con vida propia, el que os regalamos con esta revista. Ni más ni menos que la primera de las dos entregas de "El Gran Juego de Hobby Consolas", un entretenimiento de mesa indispensable en la época, que estaba compuesto por un gran tablero, fichas de consolas, billetes... ¡y unas reglas de lo más divertidas!



NÚMERO 56. PlayStation llegó pisando a fondo en España y buena prueba de ello fue el estreno de *Ridge Racer Revolution*, al que dedicamos nuestra portada en un número repleto de novedades.



NÚMERO 57. La avalancha de juegos de fútbol que recibimos en 1996 hizo que dedicáramos nuestra portada (y un extensísimo reportaje en el interior) a los simuladores del deporte rey. ¡Todo un golazo!



NÚMERO 58. Los Juegos Olímpicos de Atlanta de 1996 tuvieron, como no podía ser de otra forma, su videojuego oficial. Y nosotros lo celebramos con esta portada y sorteando 100 juegos.



NÚMERO 60. *Time Commando* nos sorprendió por su historia, que nos llevaba a visitar diferentes épocas de la humanidad, como la prehistoria o un futuro... que sirvió de ambientación a esta portada.



NÚMERO 61. ¡Y seguíamos locos por el fútbol! La llegada de *World Wide Soccer* a Saturn nos hizo dedicarle nuestra portada, regalaros un póster gigante y sortear 1.000 balones. ¡Casi nada!



NÚMERO 62. La guerra también estalló en la nueva generación de consolas. Y esta imponente imagen de *Soviet Strike* sirvió de anticipo al conflicto bélico que se nos avecinaba en estas plataformas.



NÚMERO 63. Llevaba muchos meses dando que hablar, pero por fin *Super Mario 64* se mostraba en todo su esplendor a los jugadores españoles gracias al genial reportaje que preparamos.



NÚMERO 64. La lucha y el rol se fusionaron en *Tobal Nº1*, un juego diseñado por Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, que fue el protagonista absoluto de la portada de este número.



NÚMERO 65. Las carreras de *Manx TT* saltaron de los salones recreativos hasta los circuitos de Sega Saturn. La nueva consola de Sega volvía a demostrar todo su potencial.



un auténtico trío de ases consolero

EL NÚMERO 59 mostraba en su portada a los 3 iconos de las principales consolas del momento: Saturn, PlayStation y la inminente Nintendo 64. Así, Sonic, Mario y Crash Bandicoot representaban en una sola imagen la apasionante batalla que vivirían estos sistemas durante varios años y miles de páginas de Hobby Consolas.

llega nintendo 64 a españa

EL NÚMERO 66 tuvo a en su portada a una invitada muy especial: Nintendo 64. Tras muchos meses de rumores sobre sus características técnicas, su precio de lanzamiento o su nombre definitivo, la consola anteriormente conocida como "Ultra 64" por fin efectuaba su lanzamiento en España. ¡Y nosotros os lo contamos todo!



NÚMERO 67. Cazar dinosaurios nunca fue una experiencia tan alucinante hasta la llegada de Turok, el nuevo "crack" para Nintendo 64, que protagonizó una brutal portada.



NÚMERO 68. El fútbol repetía en nuestra tapa gracias a las nuevas entregas de *International Superstar Soccer*... ¡y a la entrevista exclusiva que realizamos al defensa brasileño Roberto Carlos!



NÚMERO 69. Un número tan sugerente merecía una portada a la altura. Y esta "picantona" luchadora de *Fighters Megamix*, el nuevo éxito de Saturn, fue la responsable de darle "chicha" al asunto.



NÚMERO 70. La nueva apuesta de Sony tenía nombre propio: *Medievil*. En este número os anticipamos muchos detalles del juegazo que se marcaría posteriormente Sir Daniel Fortesque.



NÚMERO 71. La velocidad volvía a ser la reina de nuestra portada. En esta ocasión la "pole" era para *Fórmula-1 97*, que compartía parrilla de salida con nuestra entrevista exclusiva a Lara Croft.



NÚMERO 72. Los dinosaurios de *Jurassic Park* se mostraban más terroríficos que nunca en consola gracias Saturn y PlayStation... casi tanto como el brutal Tyranosaurio que salía de nuestra tapa.



NÚMERO 73. ¿Le echabais de menos? Goku, gracias a la llegada de *Dragon Ball Final Bout*, volvía a ser el motivo principal de una de nuestras portadas. ¡Lo que le gustaba lucir palmito en Hobby Consolas!



NÚMERO 74. Raúl González, el delantero del Real Madrid y de la Selección Española, se convirtió en la nueva imagen de *FIFA* y en uno de los pocos privilegiados futbolistas en salir en nuestra portada



NÚMERO 75. El regreso de Lara Croft en *Tomb Raider 2* fue la noticia bomba de la Navidad de 1997. Aunque también os hablamos de un prometedor juego: *Metal Gear Solid*. ¿Os suena de algo?



un trabajo hecho con entusiasmo

por **JUAN CARLOS GARCÍA**



bio

JUAN CARLOS GARCÍA es el actual responsable de acciones especiales en Axel Springer.

ES UNO DE LOS "PADRES FUNDADORES" de Hobby Consolas , un proyecto en el que se embarcó después de pasar por la mítica revista Micro Hobby.

SU DILATADA EXPERIENCIA EN LA EDITORIAL ha hecho que su nombre figure en el staff de publicaciones como TodoSega, Hi-Tech o la Revista Oficial Nintendo.

He de reconocer que soy un desmemoriado total. Me cuesta muchísimo echar la vista atrás 25 años y recordarme, recordar una editorial llamada Hobby Press, un día de febrero de 1990, frente a una máquina de escribir electrónica, dando a luz una reseña sobre "el videojuego que más te gustara" (entrecomillo la petición de mi ex-jefe y amigo Amalio Gómez), o sea, *Chase HQ*.

Pero cuando lo hago, es decir, echo la vista atrás, reconozco el comienzo de una vida, la mía y también la de un buen número de amigos que desde entonces hemos compartido. Y eso genera mogollón de endorfinas. Aunque no quita lo de la falta de memoria. Por cierto, que si a alguno le traiciona la ídem, mi nombre es Juan Carlos García, y entre otras cosas fui Giancarlo Vialli en Hobby Consolas, trabajé para TodoSega y Hi-Tech, dirigí la Revista Oficial Nintendo, creé Aprende y Juega con Pokémon... y ahora afronto nuevos proyectos en la editorial, pero no pienso dejar que el área de videojuegos de Axel Springer se deshaga de mi tan fácilmente...



Desde mi entrada en la editorial, en el año 90, he tenido la oportunidad (y el enorme privilegio) de conocer a las personalidades más relevantes del mundo de los videojuegos.

Perdonad si lo he dicho todo muy rápido. Es que el "desmemoriamiento" me obliga a enumerar con rapidez cuanto me venga a la mente de aquellos tiempos. A ver, no es que se me haya olvidado todo, pero está claro que no tengo el memorión de Sonia Herranz, la Teniente Ripley, que se sabe actores, películas, videojuegos y años; ni la capacidad de Javi Abad para recordar cosas con precisión absoluta. En eso me ganan; en años de experiencia, no. A Sonia (directora de PlayManía, responsable en Hobby Industria y bloguera de opinión) y a Javi (jefe del área de videojuegos y entretenimiento de esta casa), los entrevisté, los acompañé a sus sitios e incluso los dirigí. A ti también un poquito, director general Manuel del Campo...

Ser el más mayor de esta clase me permite presumir de un montón de cosas. Por ejemplo, del entusiasmo y las ganas que le poníamos a todos los proyectos. Eso sí lo recuerdo bien. No importaban las horas, trabajar toda la noche, los fines de semana, ¡teníamos una responsabilidad con los lectores! Y además nos A-P-A-S-I-O-N-

Tus amigos no entendían bien qué era eso que hacías en eso que tú llamabas trabajo. Pero para nosotros era la bomba

A-B-A escribir sobre videojuegos, nos sentíamos importantes, genuinos. Luego tus amigos no entendían bien qué hacías en eso que tú llamabas trabajo. Pero para nosotros era la bomba.

No existía Youtube, no había revistas online, no conocíamos los usuarios únicos y las páginas vistas, pero Hobby Consolas superaba los 150.000 ejemplares mes, Playmanía a veces vendía más que la propia HC y Nintendo Acción rondaba los 90.000. Con el cariño y la pasión que le poníamos a cada captura de pantalla, cada comentario (ahora se llaman reviews), cada viaje, lo raro habría sido no tener éxito. Es verdad que mientras tanto, la audiencia, o sea vosotros, madurabais y os hacíais más expertos, nos acompañabais y nos exigíais: demandabais más profundidad, más comentarios críticos, mejores imágenes, y por supuesto, criterio.

Como decía, ser el mayor de esta clase también me permite presumir de haber conocido y experimentado juegos, consolas, proyectos y personalidades antes que nadie. Recuerdo que antes de ser una industria global, antes de los embargos y la confidencialidad, Nintendo se presentó un día en nuestras oficinas con un Project Dolphin bajo el brazo. Recuerdo que nos enviaban ROMS para poner en una placa que al conectarla a la ranura de Mega Drive o Super Nintendo, nos permitían sentir la experiencia de mil y un juegos antes que los demás. Para eso éramos la prensa de videojuegos, ¿no?

De un frío día de febrero de 1990 hasta hoy, incluso el tiempo meteorológico ha cambiado. Pero me maravilla la forma en que Hobby Consolas ha sabido seguir presente en el universo de los videojuegos. Sus equipos han sabido superarse, relanzar la revista con un nuevo diseño y reinventarse en el hipercompetitivo mundo online. No está mal recordar todo eso, para lo desmemoriado que es uno...